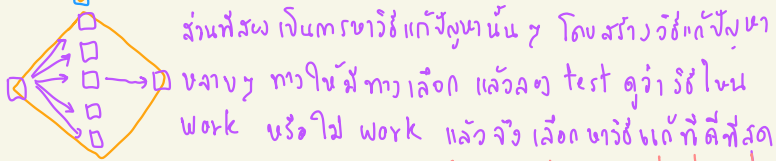
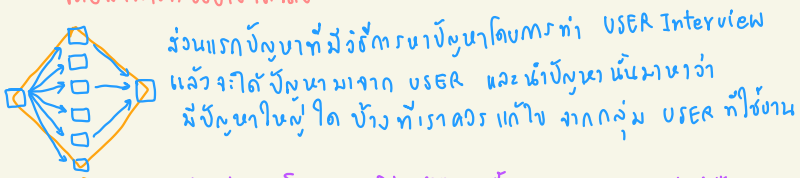


Design thinking คือ กระบวนการออกแบบเชิงความคิดเชิงนวัตกรรมโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนปัญญา และวิถีทาง โดยสามารถอธิบายได้โดย



Learn คือ กระบวนการออกแบบและแก้ปัญหาด้วยการทำ prototype มา test แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้



สร้าง prototype ที่เล็กที่สุดที่ USER จะยอมรับ (time/money/identity) เพื่อเข้ามาใช้งานในต่อ prototype ของเรา โดยสิ่งที่ได้คือ code



นำ prototype ที่ได้มาให้ USER ทดลองใช้ เพื่อเก็บข้อมูลว่าเจอปัญหาอะไร บั๊วไร ต้องการอะไร ผลออกมาเป็นข้อมูลในกระบวนการนี้เราจะได้ data มา



นำ data ที่ได้มาหามาวิเคราะห์ เพื่อหาปัญหาจริง ๆ และหาวิธีแก้จากนั้นนำมาคิด และเราจะได้ IDEA ใหม่ ๆ ในการทำงาน

และทำกระบวนการทั้ง 3 วนไปเรื่อย ๆ ต่อ 1 รอบการทำงานก็เร็ว จึงทำความเข้าใจ USER ได้ไว และสามารถพัฒนาได้ ดี ในเวลาสั้น มาก ขึ้น

Google Design sprint คือ การออกแบบและแก้ปัญหานานาชาติเพื่อทดสอบว่าสิ่งที่เรากำลังคิด เป็นไปได้หรือไม่ โดยแบ่ง process ออกเป็น 5 วันดังนี้

- Day 1 ทำการทำความเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งหมด และหาปัญหาที่เป็นอุปสรรคในการทำงานให้ชัดเจน
- Day 2 ระดม IDEA ทดลองแก้ปัญหาค้นหาทั้งหมดที่จะเป็นไปได้ก่อนแก้ไขปัญห
- Day 3 วิเคราะห์ และ คัดเลือก IDEA ที่คาดว่าจะเป็นไปได้
- Day 4 ทำ prototype โดยนำแบบรูปแบบไปใช้เลือกทำ
- Day 5 นำ มา test ว่าแก้ปัญหามีได้จริงไหม ถ้าได้ก็ทำต่อ ถ้าไม่ได้ก็ไปทำ Learn

ตัวอย่างการใช้งาน

Design thinking
เหมาะกับการที่ มี cost
ในการทำ prototype ไม่สูง

Lean
เหมาะกับงานที่ใช้ cost น้อย
งานเล็ก ๆ มีความซับซ้อนน้อย

Google Design Sprint
เหมาะกับการเริ่มต้นงานใหม่
เพื่อลดความเสี่ยงในการ fail